

Märchenlotto + Puzzle

*Ravensburger Spiele Nr. 605 5 107
Für 1–6 Personen von 4–10 Jahren*

Inhalt: 6 Legetafeln, 54 Deckkärtchen

Graphische Gestaltung: Lilo Fromm

LOTTO-SPIELREGEL 1

Vor Beginn jeder Spielrunde wird ein Spielleiter bestimmt, welcher auch selber mitspielen kann. Jeder der Mitspieler erhält eine Legetafel. Sind Tafeln übrig, so werden diese zusammen mit den dazugehörigen Deckkärtchen zur Seite gelegt (die Vorderseite der Legetafel und die Rückseite der Deckkärtchen haben die gleiche Grundfarbe).

Dann mischt der Spielleiter die Deckkärtchen und legt diese unter den Schachteldeckel oder unter ein Tuch, damit weder er noch die anderen Mitspieler die Kärtchen sehen können. Der Spielleiter zieht ein Kärtchen nach dem anderen hervor und zeigt den Mitspielern die Rückseite, oder er sagt nur die Farbe der Rückseite an, ohne das Kärtchen vorzuzeigen. Es meldet sich der Mitspieler, dessen Legetafel die gleiche Farbe trägt, wie die Rückseite des vorgezeigten Deckkärtchens. Er bekommt das Kärtchen und legt es mit der Schwarzzeichnung nach unten auf das Feld seiner Legetafel, das die gleiche Zeichnung wie das Kärtchen trägt. Sind alle Kärtchen richtig auf die Legetafel gelegt worden, so ist zum Schluß bei jedem Mitspieler ein vielfarbiges Märchenbild entstanden. Sieger ist derjenige, der zuerst ein vollständiges und richtig gelegtes Märchenbild vor sich liegen hat.

Otto Maier Verlag Ravensburg



LOTTO-SPIELREGEL 2

Die zweite Lotto-Spielregel ist sehr viel schwieriger und sollte nur gespielt werden, wenn alle Teilnehmer die einzelnen Märchenbilder schon sehr gut kennen.

Jeder Mitspieler erhält eine Legetafel. Wieder werden die Deckkärtchen gemischt und mit der Märchenbildseite nach oben unter dem Schachteldeckel oder einem Tuch versteckt. Der Spielleiter zieht ein Kärtchen nach dem anderen hervor und zeigt es den Mitspielern nur mit der Märchenbildseite. Wer glaubt, daß dieses Kärtchen zu seiner Legetafel gehört, meldet sich. Er bekommt das Kärtchen jedoch nur, wenn er sagen kann, welche Zeichnung auf der Rückseite des Deckkärtchens zu sehen ist und wenn auch die Farbe des Deckkärtchens mit der seiner Legetafel übereinstimmt.

Melden sich zwei Spieler für ein Kärtchen oder wurde die Rückseitenzeichnung nicht richtig benannt, so wird das Kärtchen wieder zuunterst unter den Kartenstoß gesteckt. Sieger ist, wer zuerst sein Märchenbild vollständig legen konnte.

PUZZLE

Bei diesem Spiel brauchen wir die Legetafeln nicht. Es werden die 9 Kärtchen mit der gleichen Rückseitenfarbe herausgesucht, aus denen dann das Märchenbild zusammengefügt wird.

WETT-PUZZLEN

Spielen mehrere Personen mit, so legen wir alle Deckkärtchen mit der schwarzen Zeichnung nach oben, gut gemischt mitten auf den Tisch. Dann

beginnen alle gleichzeitig, sich die Kärtchen mit einer bestimmten Rückseitenfarbe aus dem Haufen herauszusuchen, um ganz schnell daraus ein Märchenbild zusammenzulegen. Wer zuerst damit fertig ist, hat gewonnen.

Sehr viel schwieriger ist dieses Spiel, wenn man die Kärtchen mit der Märchenbildseite nach oben auf einen Haufen legt. Dabei darf niemand die Kärtchen umdrehen, um nach der Rückseitenfarbe zu schauen. Wer mogelt, muß ausscheiden. Wer ein falsches Kärtchen in sein Bild eingefügt hat, bekommt einen Minuspunkt.

Sieger ist, wer sein Märchenbild zuerst fertig hat und keinen Minuspunkt bekam.

Die Bremer Stadtmusikanten

Zu diesem Märchen gehören die Legetafel und die Deckkärtchen mit dem gelben Grund unter der Schwarzzeichnung.

Ein Mann hatte einen Esel, der ihm viele Jahre treu gedient hatte. Als er aber alt wurde und nicht mehr arbeiten konnte, wollte ihn sein Herr nicht behalten. Das merkte der Esel. Er lief fort und machte sich auf den Weg nach Bremen. Dort wollte er Stadtmusikant werden. Unterwegs traf er einen Jagdhund, eine Katze und einen Hahn, denen es nicht besser ergangen war als ihm. Er fragte sie, ob sie mit ihm gehen wollten. Der Vorschlag gefiel allen dreien, und so gingen sie zusammen fort.

Am Abend wollten sie in einem Wald übernachten. Der Esel und der Hund legten sich unter einen großen Baum, die Katze setzte sich in die Äste, und der Hahn flog in die oberste Spitze. Da entdeckte er in der Ferne ein Licht. Sie gingen darauf zu und standen bald vor einem erleuchteten Räuberhaus. Durch das Fenster sah der Esel, daß die Räuber an einem schön gedeckten Tisch saßen und nach Herzenslust aßen und tranken. Da überlegten sie, wie sie die Räuber verjagen könnten, und fanden endlich ein Mittel. Der Esel mußte sich mit den Vorderfüßen auf das Fensterbrett stellen, der Hund auf des Esels Rücken springen, die Katze auf den Hund klettern und der Hahn der Katze auf den Kopf fliegen. Danach fingen sie an, ihre Musik zu machen. Der Esel schrie, der Hund bellte, die Katze miaute, und der Hahn krächte. Dann stürzten sie durch das Fenster

in die Stube, daß die Scheiben klirrten. Die Räuber fuhren erschrocken in die Höhe und meinten, ein Gespenst käme herein. In größter Furcht flohen sie in den Wald.

Die vier aber setzten sich an den Tisch und aßen alles, was die Räuber übrig gelassen hatten. Danach suchten sie sich eine Schlafstätte. Der Esel legte sich auf den Mist, der Hund hinter die Tür, die Katze auf den Herd und der Hahn setzte sich auf den Hahnenbalken. Weil sie müde waren von dem langen Weg, schliefen sie bald ein.

Nach Mitternacht kamen die Räuber zurück. Der Hauptmann schickte einen vor, der das Haus untersuchen sollte. Dem aber erging es schlecht. In der Küche sprang ihm die Katze entgegen und zerkratzte ihm das Gesicht. An der Hintertür biß ihn der Hund ins Bein, und auf dem Hof gab ihm der Esel einen tüchtigen Schlag mit dem Hinterfuß. Der Hahn aber krächte laut vom Balken herab. Da rannte der Räuber zum Hauptmann und rief: »In der Küche sitzt eine greuliche Hexe, die hat mir das Gesicht zerkratzt. Vor der Tür steht ein Mann mit einem Messer, der hat mich ins Bein gestochen. Auf dem Hof liegt ein schwarzes Ungetüm, das hat mich mit einer Holzkeule geschlagen. Und oben auf dem Dach sitzt der Richter und ruft: »Bringt mir den Schelm her.« Nun trauten sich die Räuber nicht mehr ins Haus zurück. Den vier Bremer Stadtmusikanten aber gefiel es so gut darin, daß sie nicht mehr auszogen.

Der Froschkönig

Zu diesem Märchen gehören die Legetafel und die Deckkärtchen mit dem violetten Grund unter der Schwarzzeichnung.

Es war einmal ein König, dessen Töchter waren alle schön, die jüngste aber war die schönste. An heißen Tagen ging sie gerne hinaus in den Wald, wo unter einer Linde ein Brunnen stand, und spielte mit einer goldenen Kugel.

Einmal geschah es nun, daß ihr die Kugel in den Brunnen fiel. Sie begann zu weinen; da vernahm sie eine Stimme, die sprach: »Königstochter, warum weinst du so sehr?«, und sie erblickte einen Frosch, der seinen dicken, häßlichen Kopf aus dem Wasser streckte. Die Königstochter erzählte ihm von der Kugel, und der Frosch erbot sich, sie wieder heraufzuholen; dafür wollte er aber am Tisch neben ihr sitzen, von ihrem Teller essen, aus ihrem Becher trinken und in ihrem Bett schlafen.

Die Königstochter versprach es ihm, dachte aber bei sich: »Wie kann ein Frosch bei Tisch sitzen und essen und trinken wie ein Mensch? Er redet nur dumm daher und muß im Wasser bleiben wie die anderen.« Inzwischen hatte der Frosch die Kugel vom Grunde des Brunnens heraufgeholt. Er warf sie ins Gras, und die Königstochter lief damit fort, ohne sich um ihn zu kümmern.

Als sie sich am nächsten Tag mit dem König und den Hofleuten zu Tisch gesetzt hatte, kam plitsch, platsch etwas die Treppe herauf, klopfte an die Tür und sprach: »Königstochter, jüngste,

mach mir auf.« Sie ging, um nachzuschauen, und als sie den Frosch erblickte, erschrak sie und wollte ihn nicht hereinlassen. Der König aber, dem sie die Geschichte erzählen mußte, sagte: »Was du versprochen hast, mußt du halten; laß ihn herein.« Sie öffnete also die Tür, und der Frosch folgte ihr zum Tisch; dann mußte sie ihn hinaufheben und ihn von ihrem Teller essen und aus ihrem Becher trinken lassen; so sehr sie sich auch sträubte, es half ihr alles nichts.

Danach mußte sie ihn mit in ihr weiches, seidenes Bett nehmen. Da wurde sie böse, nahm ihn und warf ihn gegen die Wand. Als er aber herabfiel, war er ein schöner Königssohn, der war von einer bösen Hexe verwünscht worden, und nur die Königstochter konnte ihn erlösen.

Nach dem Willen des Vaters fand nun die Hochzeit statt, und am nächsten Morgen fuhr ein Wagen vor, der mit acht weißen Pferden bespannt war, und hinten stand der Diener des jungen Königs, das war der treue Heinrich, der hatte sich aus Kummer über die Verwünschung seines Herrn drei eiserne Bänder um sein Herz legen lassen, damit es nicht vor Traurigkeit zerspränge. Als sie nun ein Stück gefahren waren, hörte der Königssohn es krachen, als wäre etwas zerbrochen. Das geschah noch zweimal, und jedesmal meinte er, der Wagen bräche; es waren aber die drei Bänder, die vom Herzen des treuen Heinrichs absprangen, vor Freude über die Erlösung seines Herrn.

Das tapfere Schneiderlein

Zu diesem Märchen gehören die Legetafel und die Deckkärtchen mit dem roten Grund unter der Schwarzzeichnung.

Ein Schneider hatte sich ein leckeres Musbrot gestrichen. Bevor er aber hincinbeißen konnte, machten sich die Fliegen darüber her. Da wurde er ärgerlich, nahm einen Lappen und schlug sieben von ihnen auf einen Streich tot. Nun wollte er der ganzen Welt von seiner Tapferkeit berichten. Er stickte sich in Eile einen Gürtel mit den Worten »Sieben auf einen Streich« und zog los. Er nahm nur einen alten Käse mit und einen Vogel, der sich in den Sträuchern vorm Tor gefangen hatte.

Auf dem Gipfel eines Berges traf er einen Riesen, dem er seinen Gürtel zeigte. Der Riese, der meinte, das Schneiderlein hätte sieben Menschen erschlagen, wunderte sich sehr und verlangte von ihm drei Proben seiner Kraft. Mit Hilfe des Käses und des Vogels überlistete ihn der Schneider, war auch um Ausreden nicht verlegen und versetzte den Riesen in solche Angst, daß der ihn mitnahm in seine Höhle und die anderen Riesen bat, ihn zu töten. Es gelang ihnen aber nicht, und der Schneider zog weiter.

Endlich kam er zum Palast des Königs. Als die Leute die Worte auf dem Gürtel lasen, glaubten sie, er wäre ein gewaltiger Kriegsheld, und meldeten dem König seine Ankunft. Der König nahm ihn in seine Dienste, die anderen aber fürchteten sich vor ihm und wollten nicht länger am Hofe bleiben. Da überlegte der König, wie er ihn

wieder loswerden könnte und fand schließlich einen Ausweg.

In einem nahen Wald hausten zwei Riesen, die viel Unheil anrichteten. Die sollte der Schneider töten. Zur Belohnung wollte ihm der König das halbe Königreich und seine Tochter zur Frau geben.

Der Schneider kletterte auf einen Baum, wartete bis die Riesen schliefen, und bewarf sie mit Steinen. Da gerieten sie in Streit, weil jeder vom anderen glaubte, er habe die Steine geworfen. Zuletzt rissen sie Bäume aus und schlugen einander tot.

Der König jedoch bereute sein Versprechen und trug ihm auf, ein Einhorn zu fangen. Als der Schneider in den Wald kam, rannte das wütende Tier gleich auf ihn los. Er aber sprang schnell hinter einen Baum und das Einhorn bohrte sein Horn so tief in den Stamm, daß es nicht wieder loskam. Da legte er ihm einen Strick an und führte es vor den König. Der aber wollte ihm die Belohnung noch immer nicht geben. Erst sollte er ein gefährliches Wildschwein unschädlich machen. Der Schneider brachte auch dies zustande, indem er das Tier in einer Kapelle fing, aus der es sich nicht wieder befreien konnte. Da mußte der König endlich sein Versprechen einlösen, und die Hochzeit wurde gefeiert. Als die Prinzessin erfuhr, daß sie einen Schneider zum Mann hatte, war sie sehr unglücklich, aber es half alles nichts, der Schneider blieb sein Lebtage ein König.

Rumpelstilzchen

Zu diesem Märchen gehören die Legetafel und die Deckkärtchen mit dem blauen Grund unter der Schwarzzeichnung.

Ein armer Müller hatte eine schöne Tochter. Als er nun einmal mit dem König sprach, sagte er zu ihm: »Meine Tochter kann Stroh zu Gold spinnen.« Das gefiel dem König. Er ließ darum das Mädchen auf sein Schloß kommen, sperrte es in eine Kammer, die voller Stroh war, und sprach zu ihr: »Wenn du bis morgen früh das Stroh nicht zu Gold gesponnen hast, mußt du sterben.« Das Mädchen fing in seiner Angst zu weinen an, denn es verstand gar nichts davon. Da ging die Tür auf, ein kleines Männlein trat herein und sprach: »Was gibst du mir, wenn ich dir's spinne?« »Mein Halsband«, sagte das Mädchen. Da spann das Männlein alles Stroh zu Gold. Am Morgen kam der König und war hochofrenut. Er war aber so goldgierig, daß er das Mädchen in eine zweite Kammer voll Stroh führte, die noch größer war, und befahl ihr, auch dieses zu Gold zu spinnen.

Wieder fing das Mädchen an zu weinen und das Männlein kam und spann das Stroh. Diesmal gab das Mädchen ihm seinen Fingerring als Lohn. Der König aber wollte noch mehr Gold haben und führte es in eine noch größere Kammer von Stroh. »Wenn du mir auch dieses zu Gold spinnst, sollst du meine Frau werden«, sagte er. Das Männlein kam auch an diesem Abend, aber das Mädchen hatte nichts mehr, was es ihm geben konnte. »So

versprich mir, wenn du Königin wirst, dein erstes Kind«, sagte das Männlein, und in seiner Angst willigte das Mädchen ein. Da spann das Männlein noch einmal alles Stroh zu Gold, und die Hochzeit wurde gefeiert.

Nach einem Jahr brachte die Müllerstochter ein schönes Kind zur Welt und dachte gar nicht mehr an das Männlein. Da trat es plötzlich in ihre Kammer und wollte das Kind holen. Die Königin erschrak und bot ihm alle Schätze des Königreiches an; aber das Männlein wollte das Kind. Da fing die Königin so sehr zu weinen an, daß es Mitleid mit ihr bekam und sagte: »Wenn du in drei Tagen meinen Namen weißt, darfst du dein Kind behalten.«

Nun besann sich die Königin die ganze Nacht und schickte auch einen Boten aus, der sollte sich überall nach Namen erkundigen. Als das Männlein am ersten Tag wiederkam, sagte ihm die Königin alle Namen auf, die sie wußte, aber jedesmal sagte das Männlein: »So heiße ich nicht!« Am zweiten Tag ging es genauso. Am dritten Tag kam der Bote zurück und sagte: »Neue Namen habe ich nicht gefunden, aber als ich um die Waldecke kam, sah ich vor einem kleinen Haus ein Männlein um ein Feuer springen, das sang: ›Heute back ich, morgen brau ich, übermorgen hol ich der Königin ihr Kind. Ach wie gut, daß niemand weiß, daß ich Rumpelstilzchen heiße!‹« Da war die Königin froh und nannte ihm am Abend seinen Namen. »Das hat dir der Teufel gesagt«, schrie das Männlein, und in seiner Wut stampfte es mit dem rechten Fuß auf, packte den linken und riß sich selbst mitten entzwei.

Die sieben Raben

Zu diesem Märchen gehören die Legetafel und die Deckkärtchen mit dem orangefarbigem Grund unter der Schwarzzeichnung.

Ein Mann hatte sieben Söhne und immer noch kein Töchterchen, so sehr er sich's auch wünschte. Endlich brachte seine Frau ein Mädchen zur Welt, das war aber so klein und schwach, daß die Eltern fürchteten, es würde ungetauft sterben. Also schickte der Vater die Brüder zur Quelle, um Taufwasser zu holen. Jeder wollte der erste sein, so fiel ihnen der Krug in den Brunnen, und sie trauten sich nicht heim.

Der Vater wurde ungeduldig, und in seinem Ärger rief er: »Ich wollte, die Jungen würden zu Raben.« Da brauste es über seinem Kopf und als er aufblickte, sah er sieben Raben auf und davon fliegen. Die Eltern waren tief betrübt. Ihr einziger Trost war das kleine Mädchen, das gesund heranwuchs und mit jedem Tag schöner wurde.

Es wußte lange Zeit nicht, daß es Geschwister gehabt hatte, bis es eines Tages die Leute reden hörte, es sei schuld an dem Unglück seiner Brüder. Da fragte es seine Eltern, die das Geheimnis nun nicht länger verschweigen konnten. Von da an dachte das Kind jeden Tag darüber nach, wie es seine Brüder erlösen könnte. Endlich machte es sich heimlich auf, sie zu suchen. Es nahm nichts weiter mit als ein Ringlein, einen Laib Brot, ein Krüglein Wasser und ein Stühlchen für die Müdigkeit. Das Mädchen ging bis ans Ende der Welt. Da kam es zur Sonne, aber die war heiß und fürchterlich und fraß die kleinen Kinder. Darauf ging es zum

Mond, aber der war so kalt und grausig, daß es fortlief, bis es zu den Sternen kam, die waren freundlich und gut. Der Morgenstern gab ihm ein Hinkelbeinchen und sprach: »Damit kannst du den Glasberg aufschließen, darin sind deine Brüder.« Das Mädchen wickelte das Beinchen in ein Tüchlein und ging wieder fort, so lange, bis es an den Glasberg kam. Als es ihn nun aufschließen wollte, merkte es, daß es das Beinchen verloren hatte. Da schnitt es sich den kleinen Finger ab und schloß damit das Tor glücklich auf. Drinnen kam ihm ein Zwerg entgegen und fragte es, was es hier wolle. Als er hörte, es suche seine Brüder, sagte er: »Die Herren Raben sind nicht zu Hause, aber du kannst auf sie warten.« Darauf deckte er den Tisch mit sieben Tellern und sieben Bechern, und das Mädchen aß und trank von jedem ein bißchen. In den letzten Becher aber ließ es den Ring fallen.

Auf einmal hörte es ein Rauschen in der Luft, die Raben kamen heim. Sie begannen zu essen und zu trinken, da fand der siebte den Ring und sah, daß er von seinen Eltern war. »Ach wäre doch unsere Schwester hier, so wären wir erlöst«, sprach er. Sogleich ging sein Wunsch in Erfüllung und das Mädchen trat hervor. Die Brüder umarmten und küßten sie, dann zogen sie alle fröhlich heim.

Der gestiefelte Kater

Zu diesem Märchen gehören die Legetafel und die Deckkärtchen mit dem grünen Grund unter der Schwarzzeichnung.

Ein Müller hatte drei Söhne. Als er starb, bekam der älteste die Mühle, der zweite den Esel, für den dritten aber blieb nur der Kater übrig. Darüber war der jüngste Sohn sehr traurig, denn er wußte nicht, was er damit anfangen sollte. Der Kater aber sprach zu ihm: »Laß mir ein Paar Stiefel machen, dann wird dir bald geholfen sein.« Der Müllerssohn wunderte sich, ließ aber die Stiefel anfertigen. Der Kater zog sie an, ging zur Tür hinaus und geradewegs in den Wald, wo es viele fette Rebhühner gab. Er fing einige davon in einem Sack, ging damit zum König und sprach: »Mein Herr, der Graf, schickt Euch dieses Geschenk.« Er wußte nämlich, daß der König für sein Leben gern Rebhühner aß, die schwer zu bekommen waren. Der König war hocheifrig und ließ zur Belohnung den Sack mit Gold füllen. Der Müllerssohn war sehr erstaunt, als der Kater damit heimkam und ihm die Grüße des Königs überbrachte. So ging es nun eine ganze Zeit fort, bis der Kater eines Tages hörte, daß der König mit seiner Tochter durch den Wald spazieren fahren wollte. Da sprach er zu seinem Herrn: »Heute mußt du mitkommen und im See baden, dann wirst du dein Glück machen.« Der Müllerssohn tat, was der Kater gesagt hatte. Der aber versteckte dessen Kleider am Ufer, und als der König dahergefahren kam, rief er: »Ach, Herr König, ein Dieb hat meinem Herrn, dem Grafen, die Klei-

der gestohlen, als er hier badete. Er wird sich erkälten und sterben, wenn er noch länger im Wasser bleibt.« Da mußte ein Diener zum Schloß reiten und prächtige Kleider für den Müllerssohn holen. Danach lud der König ihn ein, zu ihm in die Kutsche zu steigen.

Der Kater war inzwischen vorausgegangen und zu dem Schloß des Zauberers gelangt, dem das Land ringsum gehörte. Er wußte, daß der Zauberer sich in jedes Tier verwandeln konnte, und bat ihn, seine Kunst zu zeigen. Der Zauberer verwandelte sich zuerst in einen Elefanten und dann in einen Löwen. Zuletzt fragte der Kater, ob er sich auch in eine Maus verwandeln könne. Kaum war das geschehen, so sprang der Kater hinzu und fraß die Maus auf.

Der König war unterdessen an einer großen Wiese, einem riesigen Kornfeld und einem prächtigen Wald vorbeigekommen, und jedesmal hatten die Leute, die dort arbeiteten, auf seine Frage geantwortet, daß das Land ihrem Herrn, dem Grafen, gehöre. Das hatte ihnen aber der Kater gesagt. Als nun der König in seiner Kutsche bei dem Schloß vorfuhr, stand der Kater an der Treppe und hieß ihn willkommen. Der König staunte über den Reichtum, der Müllerssohn aber führte die Prinzessin die Treppe hinauf in den Saal, der von Gold und Edelsteinen flimmerte. Da gab der König ihm seine Tochter zur Frau und nach seinem Tode wurde der Müllerssohn König. Der gestiefelte Kater aber wurde erster Minister.

© 1972 by Otto Maier Verlag Ravensburg